

# Stap 3 vooruitdenken



Bij de 4 talen versies van de werkboeken is de hoeveelheid tekst beperkt. De werkboeken Vooruitdenken hebben net iets meer uitleg nodig dan de andere werkboeken (basis, extra, plus of mix).

Allereerst staat op pagina 2 een summier overzicht van de soorten opgaven in het werkboek. Dat zal voor een groot deel voldoende zijn, maar er is meer. Op pagina 3 e.v. staat de inhoud van het hele werkboek met uitleg over de afzonderlijke bladzijden. Er staat een verwijzing naar de pagina van de eventuele geheugensteun (7 in totaal). Die staan op de bladzijden 6-12.

Ook voor de blindoefeningen die op veel bladzijden staan, kan extra uitleg (naast het voorbeeld met antwoord in het werkboek) van pas komen.

## Vooruitdenken

In dit werkboek zul je veel herkennen uit Vooruitdenken Stap 2, maar er zijn ook oefeningen die anders zijn.

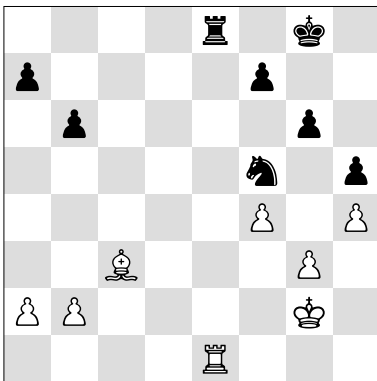
### Blindschaken

Onderaan veel bladzijden staan blindoefeningen. Je ziet alleen een leeg bord. De stelling is aangegeven met witte en zwarte figurines. Voorbeeld met 'Mat in twee': ♔f7 ♚f1 ♙h6 \_\_\_\_.

Even de stelling voor de geest halen (met het lege bord naast de opgave of zonder bord). De koning mag niet naar g5 of h5 ontsnappen. Helaas is Df5 pat maar **Db5** werkt wel.

### Blindpartijen

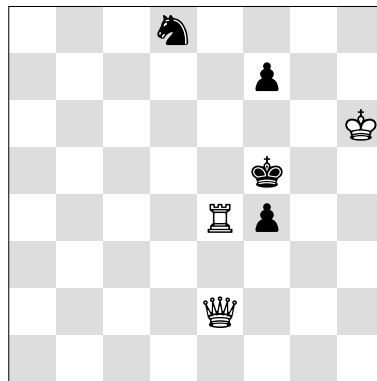
Je ziet de zetten van een partijtje en je moet de laatste zet invullen. Het thema staat aangegeven.



#### Vooruitdenkopgaven

1. ... ♘e3+ 2. \_\_\_\_

Zwart is aan zet maar je moet de witte zet na het paardschaak bedenken. Je moet **Kf3** invullen. Dit type opgave komt het vaakst voor.



#### Mat visualiseren

1. ♚e7 ♘e6 2. \_\_\_\_

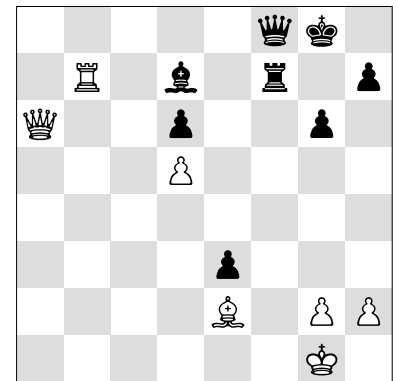
1. ♚e7 f6 2. \_\_\_\_

1. ♚e7 f3 2. \_\_\_\_

1. ♚e7 ♘f6 2. \_\_\_\_

Vul de matzetten in: **Txf7#**,

**Dh5#**, **Dxf3#**, **De5#**.



#### Mat: ja of nee?

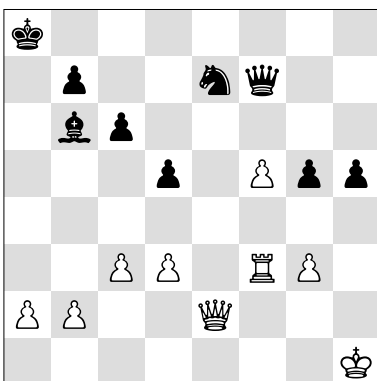
1. ... ♚f1+ 2. ♙xf1 ♚f2+

3. ♙h1 ♚xf1 \_\_\_\_

Staat wit mat na deze zetten?

Nee, want f1 staat ook nog door de dame op a6 gedekt.

Vul in: **nee** 4. **Dxf1**.



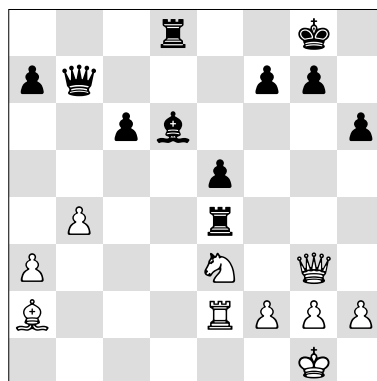
#### Penning: verleiding

1. ... ♘xf5 2. \_\_\_\_ !

1. ... ♘xf5 2. \_\_\_\_ ?

De zet met het uitroepteken is goed en je vult in: **De5**.

Het vraagteken geeft de foute zet aan. De andere aanval op het gepende stuk werkt niet: **Df1 Pxd3+**.



#### Dreiging en verdediging

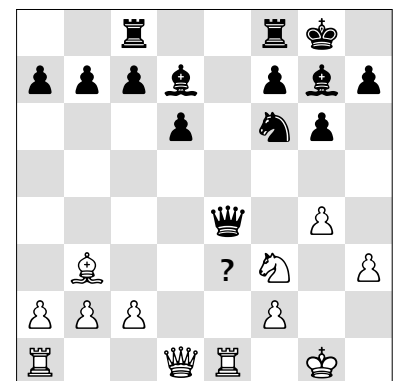
1. ♘f5 dreigt

a) 2. \_\_\_\_

b) 2. \_\_\_\_

maar zwart speelt 1. ... \_\_\_\_

Je vult de dreigingen **Dxd7#** en **Txe4** in. De juiste afweer moet je ook bedenken: **Lf8** (dreigt 2. ... Td1+).



#### Kies het juiste kopstuk

♙e3

♘e3

Welk stuk komt op e3 en waarom wel of niet? **Pe3-d5** sluit de dame in. **Le3xa7** wint alleen een pion terug.

## Inhoud werkboek Stap 3 Vooruitdenken

De vetgedrukte cijfers voor de titel (3+4) verwijzen naar de bladzijden in het werkboek.

### **3+4 Penning A B**

De vormen op deze bladzijden zijn pen, aanval op een gepend stuk en een gepend stuk is geen goede verdediger. Zie desnoods de geheugensteunen van Stap 3.

### **5+6 Verdedig tegen penning A B**

Zie de geheugensteun op pagina 6.

### **7+8 Aanval op een gepend stuk**

1. ♙d8 ♚xb2 2. \_\_\_\_\_ !

2. \_\_\_\_\_ ? \_\_\_\_\_

Bij de zet met het uitroepteken (!) komt de juiste zet. Bij het vraagteken (?) komt de zet die ook het gepende stuk aanvalt maar geen materiaal wint. De weerlegging komt op het laatste streepje.

Bij de blindoefening op pagina 7 *Val alle velden aan* staan drie velden aangeven. Op welk veld valt de witte dame alle die velden aan. De eerste opgave is al ingevuld.

De blindoefening op pagina 8 is een mat in twee oefening. De eerste witte zet is gegeven en zwart heeft slechts één antwoord. De tweede witte zet geeft mat.

### **9+10 Mat: visualiseren A+B**

Zie de geheugensteun in Stap 2 vooruitdenken op pagina 9.

De blindoefening op pagina 9 is mat in één. Hoeveel keer kan wit mat geven? Schrijf het aantal op en ook alle zetten.

De blindoefening op pagina 10 is *Verdedig tegen mat*. De eerste opgave is al ingevuld.

### **11 Dubbele aanval: gepende stukken A**

Zie de geheugensteun op pagina 7, diagrammen 1 en 2.

### **12+13 Verdedig tegen de dubbele aanval A+B**

Zie de geheugensteun op pagina 7, diagrammen 3 en 4.

De blindoefening op pagina 13 is ook verdedig tegen de dubbele aanval. De eerste opgave is al ingevuld.

### **14+15 Dubbele aanval A B**

Zie de geheugensteun op pagina 7, diagrammen 5 en 6.

In de blindpartijen op pagina 14 en 15 kan wit beslissen met een dubbele aanval.

### **16+17+18 Dreiging en verdediging A B C**

Zie de geheugensteun op pagina 8.

### **19+20 Toets: mix A B**

Opgaven met verschillende thema's. Bij de antwoorden staan ze aangegeven.

### **21+22+23 Verdedig tegen een dreiging A B C**

Zie de geheugensteun op pagina 8.

### **24+25 Mat: visualiseren C D**

Zie de geheugensteun in Stap 2 vooruitdenken op pagina 9.  
Blad D is mat in drie. Een zet dieper denken is dus nodig.

De blindoefening op pagina 25 is *Mat in twee*.

### **26+27+28 Kies de juiste zet A B C**

Eenzelfde soort oefening als *Mat: visualiseren* met dit verschil dat nog onbekend is wat er moet gebeuren.

### **29+30 Insluiten A B**

Zie de geheugensteun op pagina 9.

### **31 Mat ja of nee A**

Staat zwart mat na de zetten onder het bord. Maak het juiste bolletje zwart. Is het geen mat, geef dan ook de zet aan die gespeeld kan worden.

De blindoefening op pagina 31 is *Waar staat de koning mat?* De eerste opgave is al ingevuld.

### **32+33+34+35 Pionneneindspel: vierkant, randpion, sleutelvelden A A A B**

Zie de geheugensteun op 10.

Bij de blindoefening op pagina 32 moet de uitslag worden ingevuld.

Bij de blindoefening op pagina 33 moet een zet ingevuld (en eventueel de uitslag).

Bij de blindoefening op pagina 34 moet in de link rij een zet worden ingevuld en in het rechter moet worden bepaald of de stelling gewonnen (1-0) of remise ( $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$ ) is.

De blindoefening op pagina 35 is *mat in twee*.

### **36 Toets: mix C**

Opgaven met verschillende thema's. Bij de antwoorden staan ze aangegeven.

### **37 Dubbele aanval: ja of nee (♞ of ♜) A**

### **38 Penning (♞ of ♜) A**

### **39+40 Uitschakelen verdediging (♞ of ♜) A B**

Zie de geheugensteun op pagina 11.

### **41+42 Mat: visualiseren E F**

Deze bladzijden zijn weer iets moeilijker: respectievelijk 4 en 5 alternatieven per opgave.

### **43 Pat: ja of nee**

Staat zwart pat na de zetten onder het bord. Maak het juiste bolletje zwart. Is het geen pat, geef dan ook de zet aan die gespeeld kan worden.

De blindoefening op deze pagina heeft hetzelfde thema.

### **44+45 Remise: pat A B**

Wit kan in alle stellingen pat forceren. Zwart kan dat soms vermijden (meestal door een stuk niet te slaan) maar dan is de stelling toch remise.

### **46 Pat vermijden A**

Wit probeert pat af te dwingen. De juiste zet vermijdt dat.

### 47 Aftrekaanval: welk kopstuk? A

In het diagram staat op een veld een vraagteken (?). Welke van de twee stukken onder het bord moet daar komen te staan? Geef met een variant aan waarom het ene stuk goed is en het andere niet.

### 48+49+50 Aftrekaanval A B C

Bij de zet met het uitroepteken (!) komt de juiste zet. Bij het vraagteken (?) komt ook een aftrekaanval maar op die zet heeft zwart een goed antwoord.

De blindoefening op pagina 48 heeft hetzelfde thema: aftrekaanval.

De blindoefening op pagina 49 is *mat in twee*. In de linker rij heeft zwart maar één antwoord. In de rechter rij moet je het mat vinden op twee zwarte zetten en die moet je ook zelf vinden.

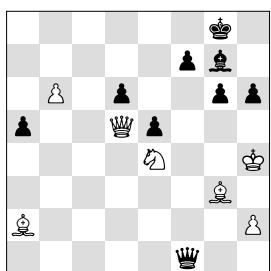
In de blindpartijen op pagina 50 wint wit (verschillende thema's).

### 51+52 Toets: mix D E

Opgaven met verschillende thema's. Bij de antwoorden staan ze aangegeven

### 53 Eeuwig schaak (👍 of 👎) A

Kan zwart na de zetten onder het bord eeuwig schaak geven? Geef aan waarom wel of niet. Bij stelling 3 is zwart aan zet en dus zijn de zetten in het werkboek onder het bord fout (en onzinnig). Correct is:



1. ... ♗f6+ 2. ♘xf6+ ♙xf6+

👍  👎

### 54+55 Routeplanner: mat A B

Zie de geheugensteun op pagina 12.

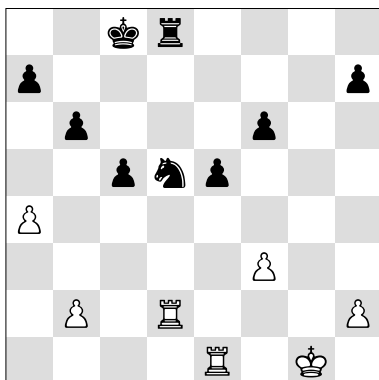
De blindoefeningen op deze twee pagina's zijn matplanners. Alleen wit speelt en hij mag op de eerste zet geen schaak geven. Werkboek Stap 2: blz. 32-33 (daar wel met diagram!).

### 56 Verdedigen en weerleggen A

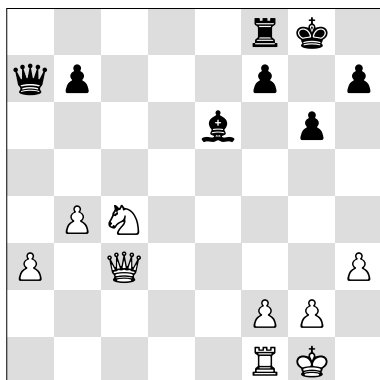
Bij de zet met het uitroepteken (!) komt de juiste zet. Bij de zetten met het vraagteken (?) komen weerleggingen van de (min of meer logische) foutieve zetten. Volstrekt zotte zetten zijn ook fout maar zeker niet de bedoeling.

Verdedigen tegen een penning heb je in stap 3 geleerd. Naast de vier manieren van verdedigen uit de eerste stap (dekken, weggaan, tussenplaatsen en slaan) heb je ook de tegenaanval leren gebruiken. Een tegenaanval is gericht op:

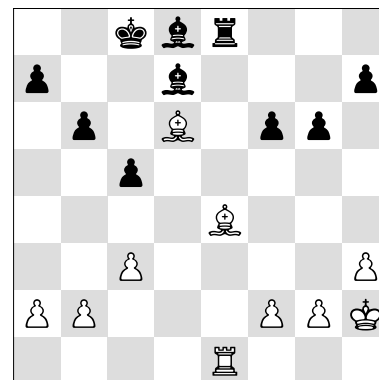
- de koning
- hout
- een (mat)veld



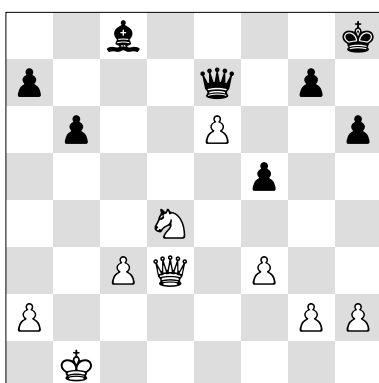
Wit kan het paard pennen met **1. Td1**. Zwart moet nu op zoek naar een aanvaldoel voor het kopstuk (paard) of het staartstuk (toren). De witte **koning** is een belangrijk aanvaldoel. Zwart redt het staartstuk met **1. ... Tg8+**. Wit moet het schaak opheffen waarna zwart zijn paard kan wegspeelen.



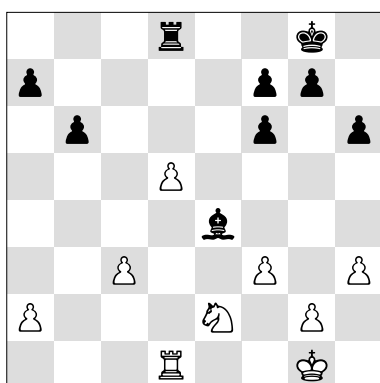
De penning van het paard is na **1. ... Tc8** niet door een simpel schaak op te lossen. De tegenaanval moet nu op hout gericht zijn. De ongedekte zwarte dame biedt uitkomst. Na **2. De3** heeft zwart dus geen tijd om het paard te slaan en na **2. ... Dxe3** **3. Pxe3** is ook het witte paard veilig.



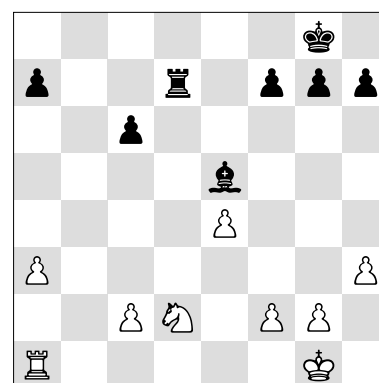
Zwart valt de gepende loper aan met **1. ... f5**. De zwarte koning heeft weinig velden en dat maakt hem kwetsbaar. Wit speelt heel slim **2. Ld3** en valt met het kopstuk een **matveld** aan. Zwart moet zich verdedigen tegen het mat op a6. Daarna heeft wit tijd om zijn toren te ruilen of weg te spelen.



Na **1. ... Lxe6** staan de zwarte stukken op dezelfde lijn, klaar om gepend te worden. Wit kan de loper pennen met een veilige damezet naar de e-lijn. Na **2. De3** werkt de penning ook als batterij: **2. ... Lxa2+!** Juist is daarom **2. De2** waardoor zwart geen materiaal kan winnen met een aftrekaanval.

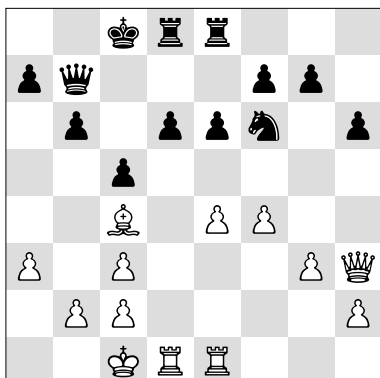


Wit heeft na **1. ... Lxd5** weer twee mogelijkheden om het gepende stuk nog een keer aan te vallen. Het ongedekte paard op e2 blijkt ongelukkig te staan want op **2. c4** volgt **2. ... Te8!** en wit wint geen materiaal. Het gepende stuk aanvallen met **2. Pf4** levert wel een stuk op.



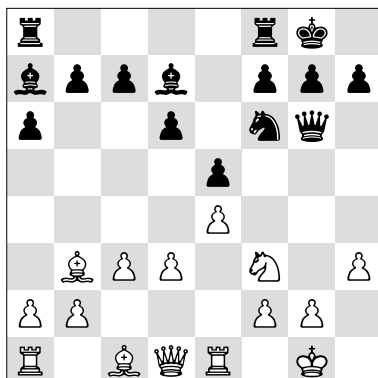
Zwart valt twee stukken aan en wit moet zich redden door met **1. Td1** in de penning te gaan staan. Nu moet zwart oppassen voor mat achter de paaltjes. Daarom wint alleen **1. ... Lf4** een stuk. De foute manier om het gepende stuk aan te vallen is **1. ... Lc3** **2. Tb1!** De zwarte loper dekt b8 niet meer.

De dubbele aanval: je zoekt twee aanvalsdoelen en valt ze aan. Van gepende stukken kun je handig gebruik maken. Natuurlijk is er soms een verdediging en dat is fijn als je aan de verkeerde kant van het bord zit. Ook als aanvallers moet je op mogelijke verdedigingen letten: laat je dus niet verleiden!



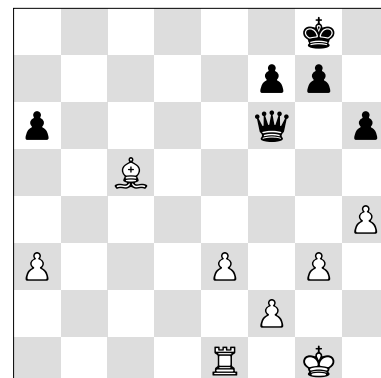
### Dubbele aanval: GGV

Zwart ziet geen gevaar in het slaan op e4. Na **1. ... Pxe4** is het paard weliswaar een aanvalsdoel maar wit heeft geen tweede aanvalsdoel. Wit kijkt beter naar de stelling en ziet de penning van pion e6. Dankzij deze penning is er wel een tweede aanvalsdoel: **2. Ld5** en zwart verliest het paard.



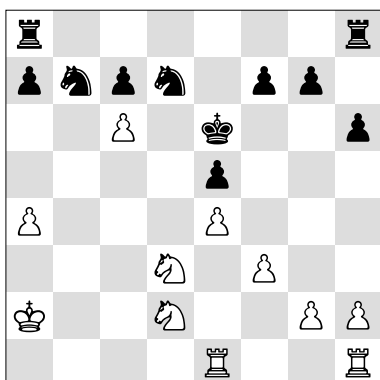
### Verkeerde oplossing

Zwart dreigt op h3 te slaan want de g-pion staat gepend. De koning naar f1 spelen is een goede zet. Wit denkt niet aan verdedigen en valt aan met **1. Ph4**. Moet de zwarte dame naar h5? Nee, door de penning van de f-pion wint zwart met de dubbele aanval **1. ... Dg3** materiaal.



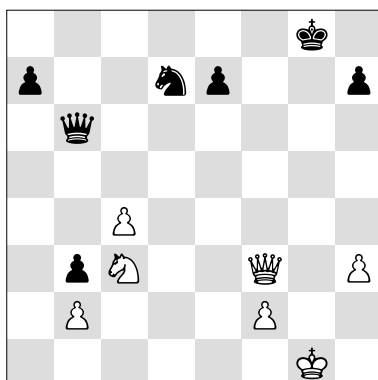
### Verdedigen

Een dubbele aanval leidt niet altijd tot materiaalwinst. Hier staan beide witte stukken ongedekt. Zwart kan de aanvalsdoelen makkelijk aanvallen met **1. ... Dc3**. Gelukkig voor wit kan de loper nog helpen. De röntgendekking met **2. Lb4** redt beide stukken. Verdedigen door weggaan + dekken.



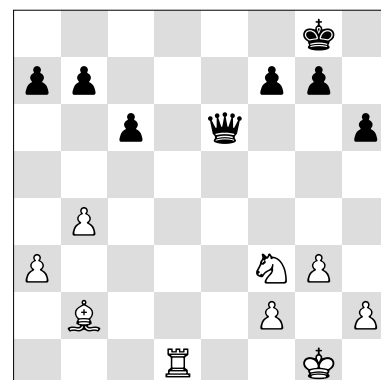
### Tegenaanval

De pionvork bedreigt beide paarden. Voor zwart is het boffen dat het paard op d3 ongedekt staat. Een paardsprong naar c5 voorkomt stukverlies. Maakt het nog uit welk paard? Zeker, na **1. ... Pdc5** **2. cxb7** staat de toren op a8 in. De andere paardzet is correct: **1. ... Pbc5** **2. cxd7 Pxd3** of **2. Pxc5 Pxc5**.



### Verleiding

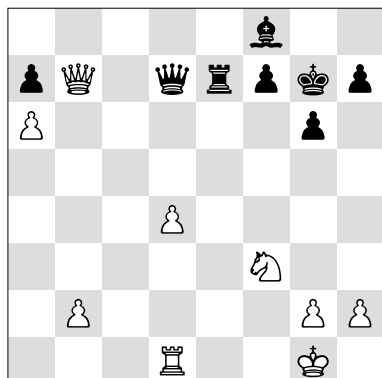
Zwart heeft een kwetsbare koning en een ongedekt paard op d7. Zwart hoopt op **1. Dg4+** want hij heeft **1. ... Dg6** gezien. De witte dame staat dan gepend. Helaas voor zwart heeft wit nog een tweede manier om de dubbele aanval uit te voeren: **1. Dd5+** kost zwart wel een stuk.



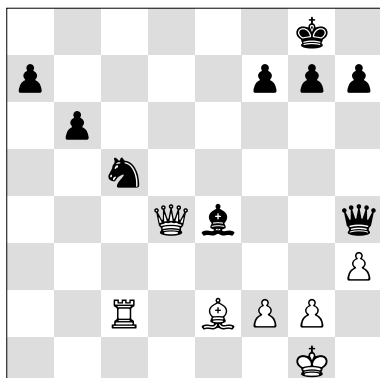
### Verleiding

Bij wit staan drie stukken ongedekt. Toch wint zwart niet zo maar materiaal. De zet **1. ... De2** valt de drie aanvalsdoelen aan. Wit kan zich nog redden met **2. Td8+ Kh7** **3. Pd2**. De juiste dubbele aanval is **1. ... Db3**. Wit kan de toren met tempo redden: **2. Td8+** maar verliest na **2. ... Kh7** toch een stuk.

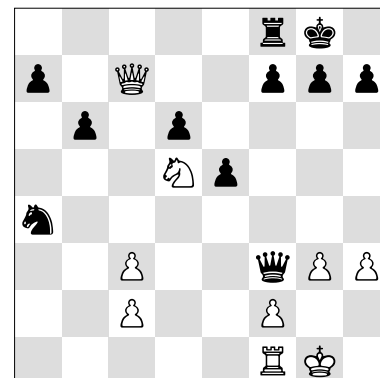
De eerste zet waar je aan denkt, ziet er sterk uit: er zijn twee dreigingen. Het is belangrijk om dan eerst rustig alle dreigingen op een rijtje te zetten voordat je op zoek gaat naar de beste verdediging. Op de eerste drie oefenbladen moet je eerst beide dreigingen opschrijven. Zoek de zet waarmee je de problemen oplost en geen materiaal verliest. Schrijf die op. Bij de andere oefeningen hoef je de dreigingen niet op te schrijven maar je moet in je hoofd wel op dezelfde manier te werk gaan.



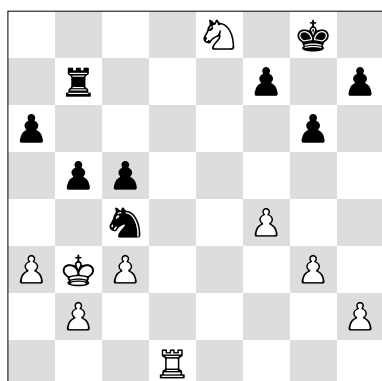
Zwart kan een pion winnen met 1. ... Dxb7 2. axb7 Txb7. In plaats daarvan wil zwart meer materiaal winnen met **1. ... Da4**. Lastig voor wit want er dreigt nu 2. ... Txb7 en 2. ... Dxd1+. De witte dame en toren kunnen elkaar niet helpen. Door de tempowinst **2. b3!** kan wit de dame nog even in laten staan.



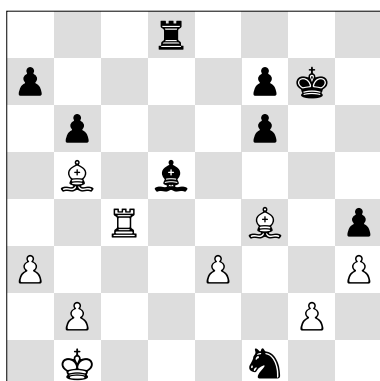
Zwart wil graag op c2 slaan. Helaas staat de loper gepend. De dame naar g5 spelen komt zeker in aanmerking. Na **1. ... Dg5** dreigt er mat op g2 en de toren hangt. Spelen maar! Dom! Eerst kijken of er nog een verdediging is. Wit slaat een aanvaller: **2. Dxe4**. Zwart kan niet nemen **2. ... Pxe4** **3. Tc8+**.



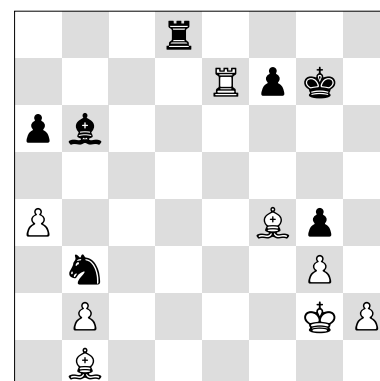
Wit maakt een batterij met **1. Dc6** en dreigt de dame te winnen met 2. Pe7+. Zwart kan de dame niet wegspeken want dan gaat het paard op a4 verloren. Het andere aanvalsdoel wegspeken helpt wel. Na **1. ... Kh8** werkt de afrekaanval niet meer en na **2. Dxa4** kan zwart het stuk terugwinnen: **2. ... Dxd5**.



Zwart ziet een matbeeld op b2 en hij wil daarom de toren ompspelen. Na **1. ... Te7** dreigt zwart 2. ... Te2 en 2. ... Txe8. Wit kan zich op een originele manier verdedigen. Door **2. Td8** te spelen werkt het plannetje van zwart niet meer: **2. ... Te2** **3. Pd6+** en wit ruilt de paarden.



Na **1. Td4** dreigt wit de gepende loper op d5 nog een keer aan te vallen. Ook het paard op f1 staat in. Zwart redt zich nog door **1. ... Le4+** te spelen. Na een koningszet kan zwart op d4 ruilen en daarna Pg3 spelen. De loper is taboe vanwege **2. Txe4 Pd2+** en zwart verliest een kwaliteit.

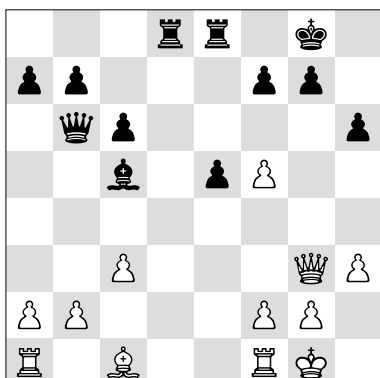


In sommige stellingen moet je verder rekenen dan één zet. Zwart dreigt na **1. ... Td1** niet alleen de witte loper te slaan maar er dreigt ook mat op g1. Wit kan zich met tempo tegen het mat verdedigen met **2. Le3**. Zowel na **2. ... Txb1** **3. Lxb6** als na **2. ... Lxe3** **3. Txe3 Txb1** **4. Txb3** redt wit zich.

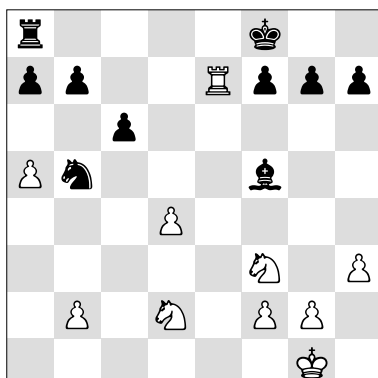


Samenwerken houdt ook in: elkaar niet in de weg staan. Kijk na een zet van de tegenstander of andere stukken nog wel voldoende mobiliteit hebben. Insluiten is dan een mogelijkheid.

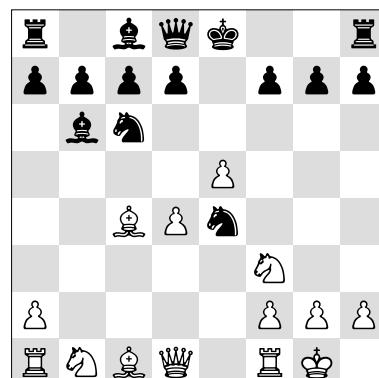
Bij sommige oefeningen is het nodig om nog een zetje verder vooruit te denken.



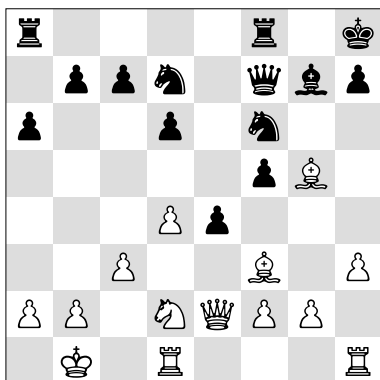
Wit dreigt Lxh6. Zwart besluit daarom h6 te dekken met **1. ... Td6**. Een goede verdediging tegen de dreiging maar minder goed voor de loper op c5. De toren staat in de weg en de loper heeft geen velden meer. Wit wint een stuk door de loper in te sluiten met **2. b4**.



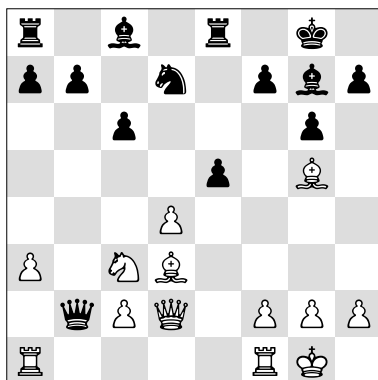
De toren op e7 staat actief en valt de zwarte pionnen op de zevende rij aan. Zwart jaagt de actieve toren met de koning weg. De toren moet terug want pion b7 blijkt vergiftigd na **1. Txb7 Lc8**. De witte toren heeft geen vluchtveld meer en dat kost na **2. Txb5 cxb5** de kwaliteit.



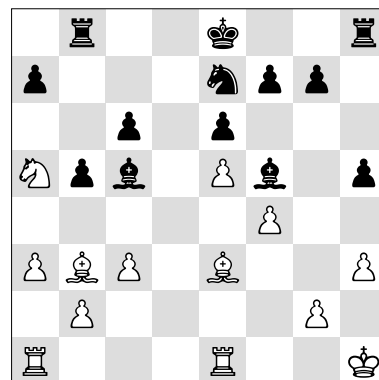
Het paard op e4 kan niet spelen. Zwart kan het nog wel dekken met d5 of f5. Hij speelt niets vermoedend **1. ... 0-0**. Wit antwoordt slim **2. Ld5!** en voorkomt daarmee d5. Dekken met f5 gaat ook niet meer omdat pion f7 nu gepend staat. Zwart verliest een stuk.



De loper op f3 staat ingesloten. Het vluchtveld h5 staat twee keer aangevallen. Wit probeert een van deze aanvallers uit te schakelen met **1. Lxf6**. Nu kost **1. ... exf3** **2. Lxg7+** zwart materiaal. Terugslaan met **1. ... Pxf6** is beter. De loper op f3 heeft dan nog steeds geen goed vluchtveld.

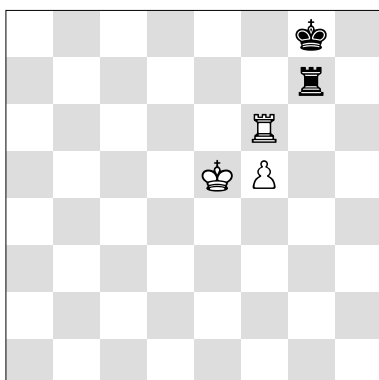


Wit dreigt **1. Tfb1**. Geen dreiging is **1. Pa4** want de dame redt zich met **1. ... Dxd4**. Verstandig is nu de terugtocht **1. ... Db6** maar zwart wil een vluchtveld op c3 maken met **1. ... cxd4**. Hij heeft echter niet gerekend met **2. Pa4!** Vluchtveld d4 is nu door een zwarte pion geblokkeerd.

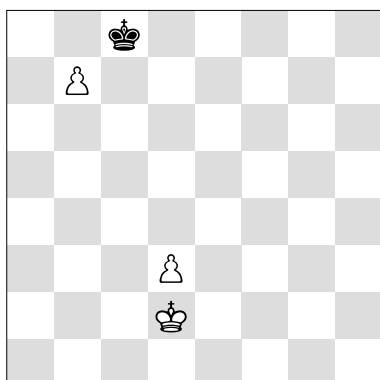


Het witte paard heeft geen vluchtvelden. Het paard aanvallen met de loper ligt voor de hand. Dat wit een loper op e3 heeft maakt niet uit. Zwart moet alleen een zetje verder rekenen: **1. ... Lb6** en **2. Lxb6** helpt niet meer want na **2. ... axb6** wint zwart toch op de volgende zet het paard.

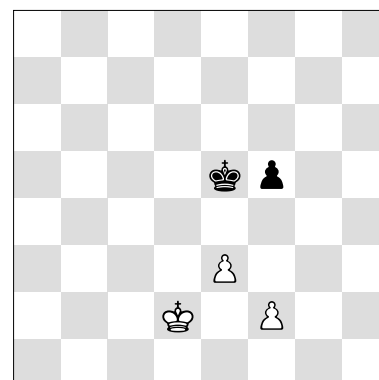
De pionneneindspelen uit stap 3 en 3 plus komen weer voorbij: vierkant, sleutelvelden en de randpion.



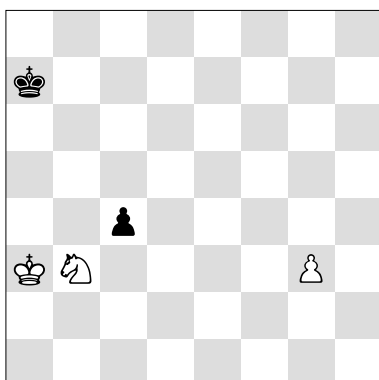
Wit wil afwikkelen naar het pionneneindspel met **1. Tg6**. Zwart moet nauwkeurig spelen. 1. ... Kf7 2. Txg7+ Kxg7 3. Ke6 verliest. Juist is **1. ... Txg6 2. fxg6 Kg7**.



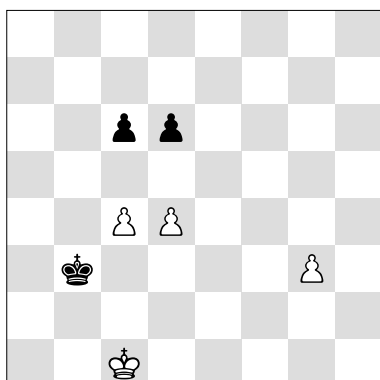
Na **1. ... Kxb7** wil de witte koning naar een sleutelveld. 2. Kc3 Kc7 leidt tot remise. Beter is de weg langs de andere kant van de pion: **2. Ke3 Kc6 3. Ke4**. Wit wint.



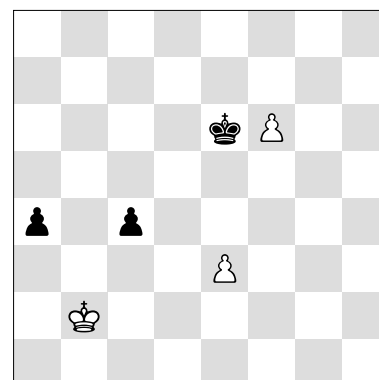
Na **1. ... f4 2. Ke2 Kf5** slaat zwart op de volgende zet op e3 met remise. Wit kan beter **2. Kd3!** spelen. Slaan op e3 verliest en na **2. ... Kf5 3. e4+** wint wit ook.



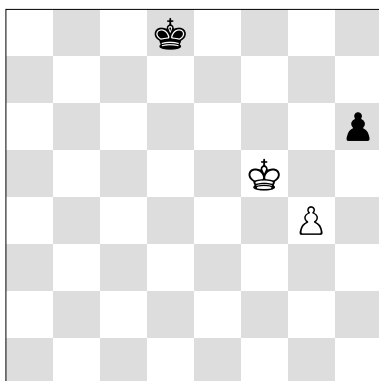
Na **1. ... cxb3** slaan veel schakers zonder na te denken terug met 2. Kxb3. Zwart heeft dan 2. ... Kb7 met remise. Het eenvoudige **2. g4** wint wel voor wit.



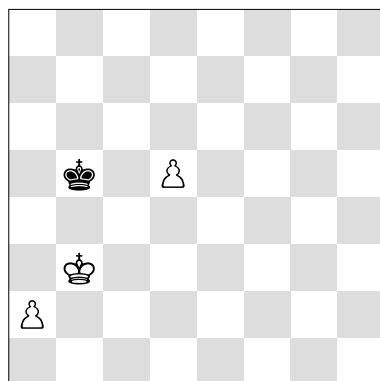
Wit hoopt na 1. d5 op 1. ... cxd5 2. g4 Kxc4 3. g5 en de zwarte koning kan niet naar d5. Zwart heeft beter: 1. ... c5 en wit verliest. Wit wint wel met **1. c5 dxc5 2. d5**.



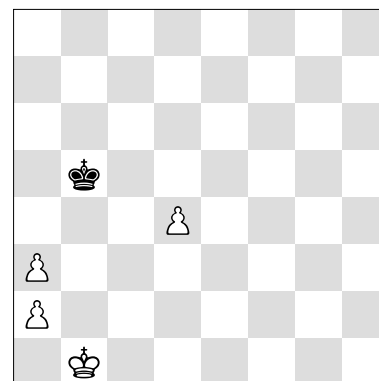
Met **1. Kc3** wil wit beide vrijpionnen winnen. Dat de zwarte pionnen elkaar niet kunnen dekken wil niet zeggen dat ze elkaar niet kunnen helpen: **1. ... a3** wint.



Zwart speelt **1. ... h5** (anders 2. Kg6) en maakt van de g-pion een waardeloze randpion. Na **2. gxh5 Ke7 3. Kg6 Kf8** bereikt zwart remise.

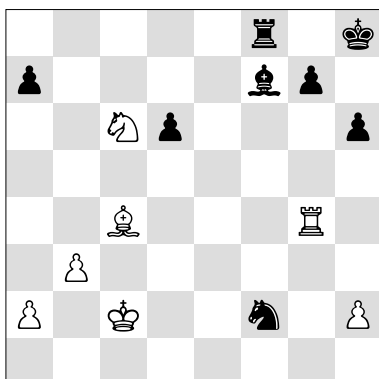


Wit moet de zwarte koning uit de hoek houden. Dat lukt met **1. a3** (of 1. Ka3) **1. ... Kc5 2. Ka4 Kxd5 3. Kb5**. Afhouden en winnen.



De winstweg is smal: **1. a4+** (2. Kb2 Kc4 en alleen de a-pionnen blijven over) **1. ... Kxa4** (2. ... Kc4 3. a5) **2. Kc2** op weg naar de d-pion.

Er zit een aantrekkelijke zet in de stelling. Aan jou de taak om die zet te vinden (het thema van het oefenblad helpt je op weg). Controleer of die zet goed is (en materiaal oplevert) of fout is (en materiaal kost door een tegenaanval). Kortom: verder kijken dan je eigen truc is belangrijk.



### Dubbele aanval

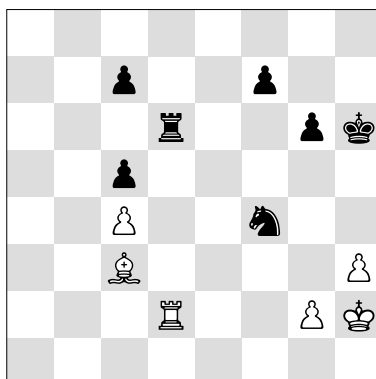
De twee aanvalsdoelen op de f-lijn springen in het oog. Na **1. Tf4** staat de loper zelfs gepend. Nog een keer goed kijken leert dat de penning ook andersom kan werken: als batterij! **1. ... Lg6+** en wit verliest zelfs materiaal.

Je vult dus in:

1. Tf4

○ goed ● fout

want 1. ... Lg6+



### Dubbele aanval

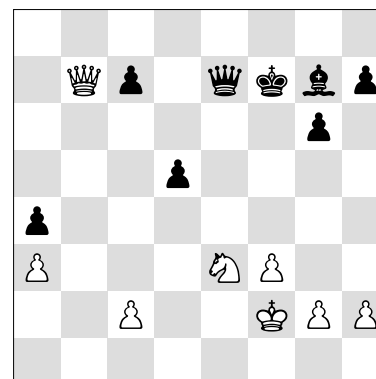
De dubbele aanval met **1. Le5** lijkt fout. De witte toren blijft ongedekt achter. Wit denkt toch nog even een zetje verder vooruit en vindt **1. ... Txd2 2. Lxf4+** en aan het einde van de variant houdt wit een stuk meer over.

Bij de opgaven schrijf je:

1. Le5

● goed ○ fout

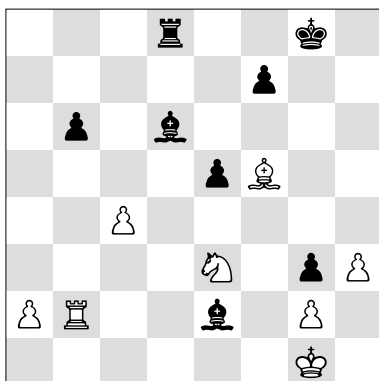
want 1. ... Txd2 2. Lxf4+



### Penning

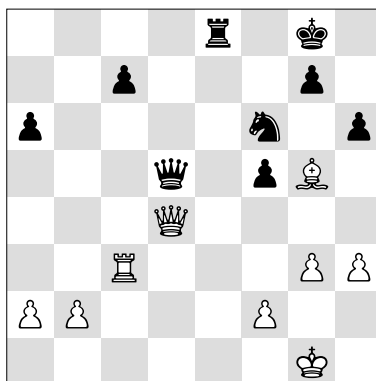
De witte koning en het paard staan op dezelfde diagonaal. Zwart denkt te kunnen profiteren met **1. ... Ld4**. Wit kijkt goed naar de stelling en ziet dat de loper op d4 ongedekt staat. Hij kan een stuk winnen met de dubbele aanval **2. Dxd5+**.

De penning met **1. ... Ld4** was fout.



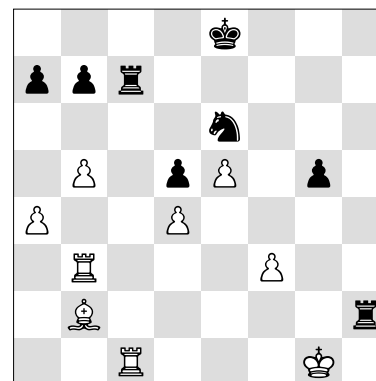
### Penning

Wit dreigt de loper op e2 te slaan. Wegspelen vindt zwart niet nodig en terecht. Hij kan materiaal winnen door het paard op e3 te pennen. Na **1. ... Lc5** dekt wit het paard met **2. Txe2**. Het gepende paard is geen goede verdediger en wit loopt snel mat na: **2. ... Td1+**.



### Uitschakelen verdediging

Wit wil eerst op f6 ruilen om vervolgens de dame op d5 te winnen. Hij heeft goed gezien dat **1. Lxf6 Dxd4 2. Lxd4** een stuk wint. Toch heeft zwart een betere zet na **1. Lxf6**. Slaan is niet verplicht. In plaats daarvan speelt zwart op mat: **1. ... Te1+ 2. Kh2 Dh1#**.

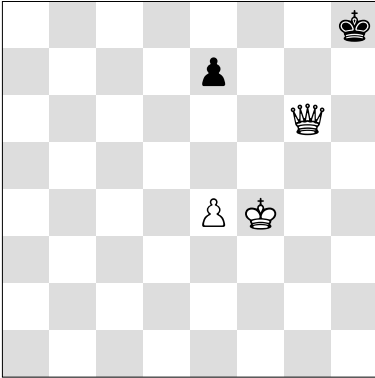


### Uitschakelen verdediging

Met **1. ... Txb2** schakelt zwart de verdediger van de toren op c1 uit. De truc werkt na **2. Txb2 Txc1+**. Ook een poging van wit om eerst de toren van c1 te ruilen helpt niet: **2. Txc7 Txb3** en zwart wint een stuk. Het uitschakelen van de verdediger met **1. ... Txb2** was goed.

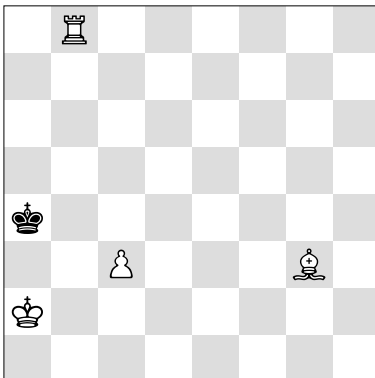
## Routeplanner: mat

Dit is een nieuwe vorm van een routeplanner die in Vooruitdenken Stap 3 voor het eerst opduikt. Gevraagd: de juiste weg naar mat. De uitgangsstelling en de laatste zet zijn gegeven. Bij veel andere routeplanners speelt alleen wit maar hier moet ook de zwarte zet bedacht worden. Nu heeft zwart steeds maar één zet en in totaal maar twee en dat helpt natuurlijk om de oplossing te vinden. De matzet geeft al heel veel informatie. Logisch nadenken is nodig. Geef de moed niet te snel op als de oplossing niet direct komt aanwaaien. Enkele voorbeelden maken meer duidelijk.



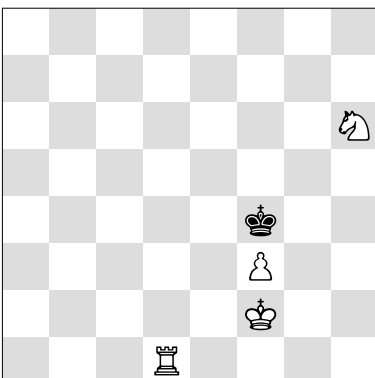
1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_ 3. ♔g7#

De eerste stelling is gemakkelijk. De matzet op g7 is alleen mogelijk als de koning de dame dekt. Logisch lijkt daarom 1. Kg5 op weg naar h6. Maar zwart speelt 1. ... e5 en wit moet het pat opheffen. Slim is daarom **1. Ke5** en zwart is verplicht de dekking van f6 op te geven. Na **1. ... e6** (enige zet) **2. Kf6** heeft zwart nog een zet over. De rest is duidelijk **2. ... e5** **3. ♔g7#**.



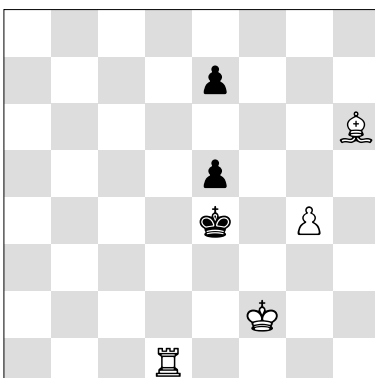
1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_ 3. ♖b4#

Wat leren we van de matzet 3. Tb4#? Wit moet het vluchtveld a5 controleren. Verder kan wit niet met de c-pion zetten want b4 moet gedekt blijven. Het directe 1. Lc7 is te enthousiast want zwart staat pat. Vanzelfsprekend is ook dat de zwarte koning niet via a6 mag ontsnappen. Dus 1. Tb6 is logisch en goed. Na **1. ... Ka5** **2. Lc7** dekt de loper de toren en bestrijkt indirect veld a5. De koning moet terug naar a4 en loopt mat: **2. ... Ka4** **3. ♖b4#**.



1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_ 3. ♖f6#

In deze stelling heeft de zwarte koning meer vluchtvelden. Allereerst moet wit ervoor zorgen dat de zwarte koning nog maar één zet heeft. Dat kan alleen met **1. Pf7** (1. Te5 is pat). Het paard geeft veld f5 op maar controleert de velden e5 en g5. Zwart kan alleen maar **1. ... Kf5** spelen en dan snijdt **2. Te6** de koning af. Die moet terug naar f4 en dan is het gebeurd: **2. ... Kf4** **3. ♖f6+**.



1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_ 3. ♖d4#

De matzet roept direct vragen op. Hoe kan de toren op d4 veilig schaak geven zonder dat zwart kan slaan. Er is geen tijd om de e-pion laten verdwijnen of e-pion te pennen (met de koning op f4). De enige mogelijkheid die blijft is een aftrekschaak. Dat kan op fraaie wijze: **1. Lc1 e6** **2. Td2**. Wit zet een batterij op en geeft zwarte koning een vluchtveld. En niet te vergeten, het vermijdt pat. Er volgt dus **2. ... Kf4** **3. ♖d4#**. Het is net toveren.